Α

ΑΠΛΑ ΥΛΙΚΑ & ΜΟΡΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

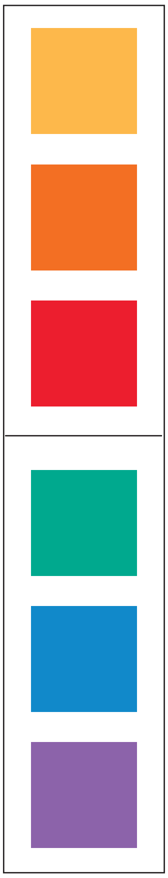
α. Ενότητα

1. Τα χρώματα των συναισθημάτων

- Με ποια χρώματα θα ζωγραφίζατε τις παρακάτω καταστάσεις;
  Αντιστοιχίστε τις λέξεις με τα χρώματα που νομίζετε πως τις εκφράζουν καλύτερα.

Ζέστη — Δροσιά

Μέρα — Νύχτα



Θόρυβος — Ηρεμία

Υγεία — Αρρώστια

2. Η θερμοκρασία των χρωμάτων

Τα τρία πρώτα χρώματα μας θυμίζουν τα χρώματα του ήλιου και της φωτιάς και λέγονται **θερμά** χρώματα. Τα τρία επόμενα μας θυμίζουν το νερό στη φύση και λέγονται **ψυχρά** χρώματα.

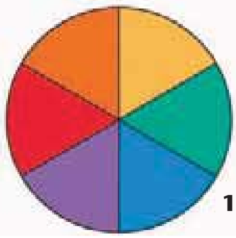
- Με ποια κατηγορία χρωμάτων ενώσατε τις λέξεις που βρίσκονται δεξιά των χρωμάτων και με ποια κατηγορία τις λέξεις που βρίσκονται αριστερά τους;
  Να δικαιολογήσετε τις επιλογές σας στην παραπάνω άσκηση.

3. Σειρές έργων στο μπλοκ

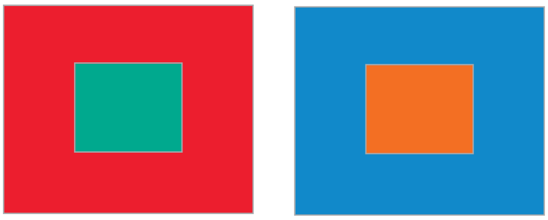
Οι καλλιτέχνες συνηθίζουν να δημιουργούν σειρές έργων με το ίδιο θέμα αλλάζοντας τα χρώματα της σύνθεσης κάθε φορά, ώστε να πετύχουν να αποδώσουν διαφορετικές διαθέσεις ή συναισθήματα.
Να σχεδιάσετε στο μπλοκ, σε δύο σελίδες **το ίδιο απλό θέμα** (π.χ. ένα τοπίο) και να το χρωματίσετε στην **α΄ σελίδα** μόνο με **θερμά** χρώματα και στη **β΄** μόνο με **ψυχρά.**
Στο τέλος να τα **συγκρίνετε** ως προς τα διαφορετικά συναισθήματα που προκαλούν οι διαφορετικές κατηγορίες χρωμάτων.

β. Ενότητα

1. Θερμά και ψυχρά


1

- Θα μπορούσαμε να κόψουμε το χρωματικό κύκλο σε δύο μέρη, για να ξεχωρίσουμε τα θερμά από τα ψυχρά χρώματα. Τραβήξτε μια γραμμή με το μολύβι σας, για να ξεχωρίσετε τις δύο ομάδες χρωμάτων.


2

Τα θερμά χρώματα φαίνεται να πλησιάζουν προς το θεατή, ενώ τα ψυχρά έχουν το αντίθετο αποτέλεσμα· φαίνεται να υποχωρούν μακριά από το θεατή, προς το βάθος της σκηνής.
Διαπιστώστε το, κοιτώντας την εικόνα 2.

- Ποιοι καλλιτέχνες αυτής της ενότητας, εκμεταλλευόμενοι αυτή την ιδιότητα των χρωμάτων, χρησιμοποίησαν θερμά και ψυχρά χρώματα στο έργο τους;
  Πού τοποθέτησαν τα ψυχρά; Γιατί; Πού τοποθέτησαν τα θερμά; Γιατί;
  Τι πέτυχαν να αποδώσουν με τη χρήση θερμών και ψυχρών χρωμάτων;

2. Θερμά πάνω στα ψυχρά

Να σχεδιάσετε στο μπλοκ όποιο θέμα θέλετε και να το χρωματίσετε με θερμά και ψυχρά χρώματα. Εκμεταλλευτείτε τη θερμοκρασία των χρωμάτων, για να δείξετε συναισθήματα, αλλά και να αποδώσετε στο έργο σας την **ένταση** ή το **βάθος** της σκηνής.

3. Μάντεψε τι νιώθω

Διπλώστε ένα χαρτί Α4 σε 6 μέρη, κόψτε και γράψτε σε κάθε κομμάτι χαρτιού ένα συναίσθημα, όπως βλέπετε δίπλα. Σχεδιάστε στην πίσω πλευρά ένα ανθρωπάκι ή ένα πρόσωπο και χρωματίστε με τα κατάλληλα χρώματα που να δείχνουν τη διάθεση που γράψατε.

Χαρούμενο	**Λυπημένο**	**Έκπληκτο**
Θυμωμένο	**Ήρεμο**	**Σκεπτικό**

Δείξτε τα ζωγραφισμένα ανθρωπάκια στα άλλα μέλη της ομάδας σας και ζητήστε να μαντέψουν ποια διάθεση ή συναίσθημα ζωγραφίσατε.

α. Ενότητα

Πληροφορίες για το ξύλο και το χαρτί

Το **ξύλο** μπορεί να επεξεργαστεί και να γίνει σκόνη για πολτό, να κοπεί σε λεπτά ξυλαράκια (π.χ. οδοντογλυφίδες), σε φύλλα και όγκους. Επίσης σκαλίζεται, καρφώνεται, κολλιέται, για να χρησιμοποιηθεί ως υλικό, με το οποίο θα κάνουμε τις κατασκευές μας.
Το **χαρτί** έχει ως πρώτη ύλη το ξύλο και επεξεργαζόμενο με άλλα υλικά δίνει διάφορες ποιότητες.

1. Είδη χαρτιού (Στο σχολείο ή στο σπίτι).
Να γράψετε ποια **είδη χαρτιών** γνωρίζετε και πώς θα τα αξιοποιήσετε.

....

....

....

....

....

....

....

....

2. Το ξύλο και τα εργαλεία του (Στο σχολείο ή στο σπίτι)
Να γράψετε σε ποιες μορφές συναντάμε τα ξύλα και πώς μπορούμε να τα αξιοποιήσουμε.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

3. Συζητήστε μεταξύ σας τι υλικά (χαρτιά ή χαρτόνια ή ξύλα) θα φέρετε στα επόμενα μαθήματα, για να πειραματιστείτε και να δημιουργήσετε εικαστικά έργα.

ε. Ενότητα

Πληροφορίες κατασκευών

- Να παρατηρήσετε όλες τις εικόνες και να σκεφθείτε για ποια κατασκευή έγιναν αυτές οι προεργασίες.

1

2

- Τα παιδιά χρησιμοποιούν **ακρυλική κόλλα** και χαρτοταινίες. Πού βάζουν κόλλα και πού χαρτοταινία;
  Ποια διαδικασία ακολούθησαν, για να συνθέσουν το ογκώδες έργο;

3

4

5

Στην εικόνα 3 το παιδί χειρίζεται το **πριόνι,** για να κόψει τα ξύλα που θα χρησιμοποιηθούν ως άξονες στις ρόδες του έργου τους.

α. Ενότητα

1. Τρόποι ψηφοθέτησης

- Από ποια ψηφιδωτά έργα προέρχονται οι παρακάτω φωτογραφίες;
- Να μελετήσετε τον τρόπο με τον οποίο τοποθετήθηκε η μία ψηφίδα δίπλα στην άλλη.
- Πόσους διαφορετικούς τρόπους ανακαλύψατε;

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....

α. Ενότητα

2. Σχεδίαση ψηφιδωτών έργων

Θα μπορούσαμε να κατασκευάσουμε ένα μικρού μεγέθους ψηφιδωτό κολλώντας κατευθείαν τις ψηφίδες πάνω στη βάση. Όλοι οι ψηφοθέτες όμως γνωρίζουν ότι, για να κατασκευάσουν ένα αξιόλογο ψηφιδωτό και να αποφύγουν λάθη που δύσκολα διορθώνονται, πρέπει να **σχεδιάσουν πρώτα** με μολύβι το θέμα τους στο χαρτί και να το **χρωματίσουν** στα χρώματα των ψηφίδων που θα χρησιμοποιήσουν.

Με μολύβι να **σχεδιάσετε** στο ατομικό σας μπλοκ μια **απλή μορφή.** Να **χρωματίσετε** τη **μορφή** και το **φόντο** στο έργο σας.
Με το **μολύβι** σας να **γεμίσετε** το έργο σας με τα **σχήματα των ψηφίδων** που θα αποφασίζατε να χρησιμοποιήσετε (κύκλους, τετράγωνα κ.λπ), αν κολλούσατε πραγματικές ψηφίδες.

3. Το *μέσα* και τα *έξω* της μορφής

Με ποιον τρόπο θα τοποθετήσετε τις ψηφίδες **μέσα** και **έξω** από τη μορφή;
Θα χρησιμοποιήσετε:

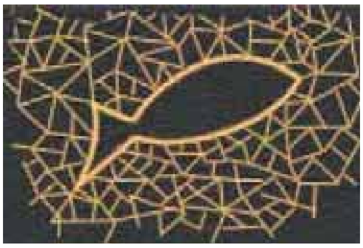
α) ακανόνιστες ψηφίδες με τυχαία τοποθέτηση; (σχήμα α)

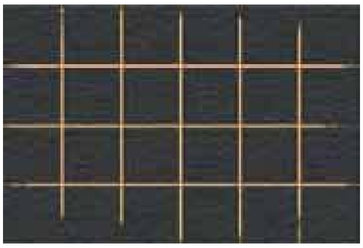
β) τετράγωνες ή ορθογώνιες ψηφίδες με κανονική τοποθέτηση(σαν σκακιέρα); (σχήμα β)

γ) τετράγωνες ή ορθογώνιες ψηφίδες τοποθετημένες όπως στο χτίσιμο των τούβλων; (σχήμα γ)

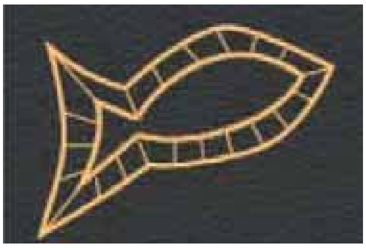
δ) ψηφίδες που ακολουθούν το περίγραμμα της μορφής; (σχήμα δ)

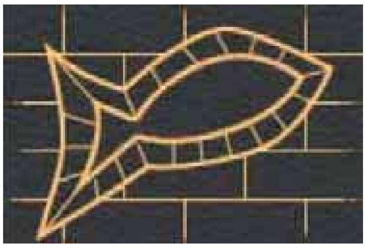
ε) συνδυασμό κάποιων από τους παραπάνω τρόπους ψηφοθέτησης (π.χ. γ΄ και δ΄ τρόπο); (σχήμα ε)


α


β

γ


δ


ε

Πειραματιστείτε δοκιμάζοντας διάφορους τρόπους και επιλέξτε τον τρόπο ψηφοθέτησης που ταιριάζει καλύτερα στο θέμα σας.
Χρωματίσετε με ξυλομπογιές το σχέδιο που επιλέξατε.

α. Ενότητα

1.1. Παραμύθι

Ήταν κάποτε μια οικογένεια που είχε δύο παιδιά και ένα γατάκι. Μια μέρα η μητέρα αποφάσισε να πλέξει πουλόβερ για τα παιδιά της. Κάθισε και σκεφτόταν τι σχέδια θα βάλει στο πουλόβερ. Δεν της ερχόταν καμιά καλή ιδέα, όταν... το γατάκι του σπιτιού πήδηξε στον καναπέ και έριξε το καλάθι με τα κουβάρια στο πάτωμα. Αυτά άρχισαν να ξετυλίγονται και να κυλάνε μέσα στο δωμάτιο. Το γατάκι χαρούμενο έτρεχε πίσω από τα κουβάρια και η μαμά αγριεμένη πίσω από το γατάκι. Όταν κατάφερε να το πιάσει, κι ενώ ετοιμαζόταν να το μαλώσει, κοίταξε γύρω της και τι νομίζετε πως είδε; Στο πάτωμα είχε σχηματιστεί ένα καταπληκτικό σχέδιο! ....
Η συνέχεια του παραμυθιού και το σχέδιο του πουλόβερ βρίσκονται στα χέρια σου.

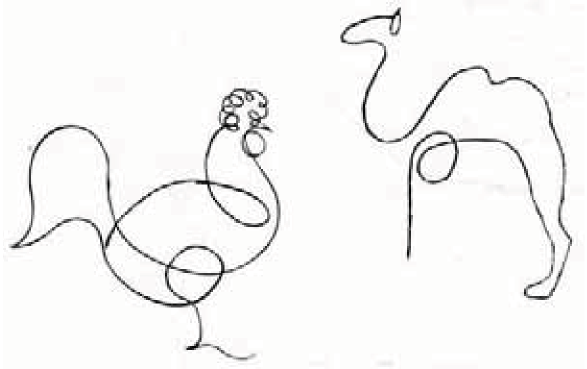
1.2. Σχέδιο με τη φαντασία

Αφήστε το χέρι σας να ξετυλίξει το *κουβάρι της φαντασίας* σας και με τα μολύβια ή τους μαρκαδόρους φέρετε πολλές γραμμές, για να σχεδιάσετε τα πουλόβερ σας ή μορφές ζώων ή μορφές ανθρώπων ή μορφές αντικειμένων κ.ά.

β. Ενότητα

1. Μονοκονδυλιές

Εκτός από τον Κάλντερ και τον Γυπαράκη, υπάρχουν και άλλοι καλλιτέχνες που σχεδιάζουν και δημιουργούν έργα με γραμμές – σύρμα.
Ο Πάμπλο Πικάσο σχεδίαζε με μονοκονδυλιές – δηλαδή έκανε σχέδια – μορφές μόνο με μία συνεχόμενη γραμμή. Το μολύβι το ακουμπούσε πάνω στο χαρτί και το σήκωνε όταν τελείωνε το σχέδιό του.



Π. Πικάσο, *Μονοκονδυλιές*

2. Οι δικές σας μονοκονδυλιές

Μπορείτε να κάνετε τις δικές σας μονοκονδυλιές. Δηλαδή, με μια συνεχόμενη γραμμή σχεδιάστε ένα λουλούδι ή γράψτε τα ονόματά σας ή σχεδιάστε ένα πουλί, ή ένα ζώο, ένα πρόσωπο. μια ολόκληρη παράσταση κ.ά.

3. Αυτά που σχεδιάσατε, μπορείτε να τα κάνετε και σε κατασκευές με συνεχόμενο σύρμα.

α. Ενότητα

1. Πήλινα αντικείμενα καθημερινής χρήσης

- Ποια αντικείμενα καθημερινής χρήσης είναι πήλινα; Αναζητήστε τα γύρω σας!

2. Φόρμες αγγείων

- Στην ενότητα υπάρχουν αγγεία με διαφορετικές φόρμες. Διαλέξτε και σχεδιάστε με το μολύβι τρεις φόρμες αγγείων.

3. Απλός τρόπος αναλυτικής μεθόδου

- Παρατηρήστε τις κινήσεις των δαχτύλων για τη δημιουργία ενός απλού αγγείου με την αναλυτική μέθοδο.

1

Με τον **αντίχειρα πιέζουμε** στο κέντρο της μπάλας.

2

Περιστρέφοντας την μπάλα, τραβάμε και με τους δύο αντίχειρες τα τοιχώματα, για ν' ανοίξουν.

3

Πιέζουμε ελαφρά πάνω στο τραπέζι, για να γίνει επίπεδη η βάση.

Δεν έχει σημασία πόσο συμμετρικά στρογγυλή είναι η φόρμα του έργου σας. Σημασία έχει να είναι τα τοιχώματα ίσου πάχους σε όλο το έργο. Αυτό αποτελεί το πρώτο κριτήριο αξιολόγησης κάθε πήλινου αντικειμένου!

δ. ενότητα

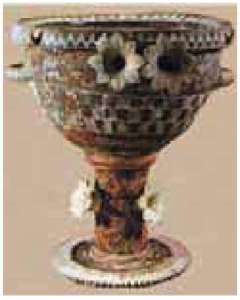
Παιχνίδι ανακαλύψεων

- Τα πήλινα έργα των παρακάτω εικόνων κατασκευάστηκαν από κεραμίστες διαφορετικών λαών σε διαφορετικές χρονικές στιγμές. Μπορείτε να ανακαλύψετε την πολιτιστική ταυτότητα των έργων και τον τόπο δημιουργίας τους;
  Να αντιστοιχίσετε στο χάρτη τα αγγεία με τον τόπο δημιουργίας τους.

1. ....

2. ....

3. ....



4. ....

5. ....

6. ....

Ποιες τεχνικές μορφοποίησης και ποιες τεχνικές κόσμησης χρησιμοποιήθηκαν;

Σε ποια συμπεράσματα καταλήγετε συγκρίνοντας τις τεχνικές;

Συγκρίνετε τη φόρμα τους με τη φόρμα των αγγείων λαϊκής τέχνης που μελετήσατε στην α΄ ενότητα του βιβλίου σας. Τι παρατηρείτε; Τι συμπεραίνετε;

β. Ενότητα

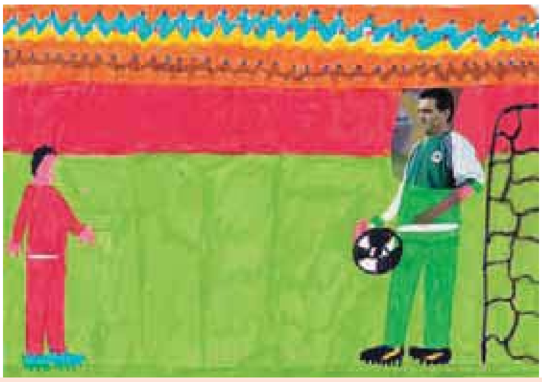
1. Σύνθεση γύρω από μια φωτογραφία

- Ο ζωγράφος Δ. Μυταράς τοποθέτησε μία φωτογραφία (εικ. 1) του πάνω στο μουσαμά και **ανέπτυξε γύρω** της τη **σύνθεση** φροντίζοντας η φωτογραφία να ενσωματωθεί και να αποτελεί αναπόσπαστο τμήμα του έργου του.
  Με ποιο επαναλαμβανόμενο σχήμα επιτυγχάνει την ενότητα στη σύνθεσή του; Με ποιον τρόπο επιτυγχάνει την ποικιλία;

- Τα παιδιά πήραν φωτογραφίες, τις κόλλησαν σε κάποια σημεία του χαρτιού τους και στη συνέχεια ανέπτυξαν γύρω τους τη σύνθεση. Τι πέτυχαν με τον τρόπο αυτό στα έργα τους (εικ. 2 & 3) τα παιδιά;

1

2



3

Μπορείτε να ξεφυλλίσετε ένα περιοδικό, να διαλέξετε μία εικόνα (μικρή σε μέγεθος), να την κόψετε και να την κολλήσετε στο μπλοκ ζωγραφικής. Στη συνέχεια ζωγραφίστε το έργο σας αναπτύσσοντας τη σύνθεσή σας γύρω από αυτήν.

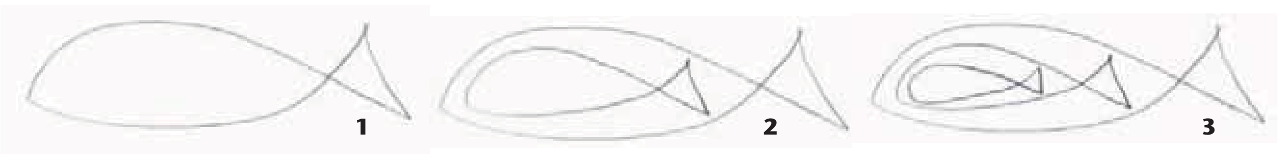
B

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΑΣ

α. Ενότητα

1. Τεχνική των επαναλαμβανόμενων περιγραμμάτων

Σχεδιάστε με γρήγορη γραμμή το περίγραμμα ενός ψαριού. Επαναλάβετε το περίγραμμα του ψαριού σε μικρότερο μέγεθος, με τον ίδιο τρόπο (περίπου), στο εσωτερικό του πρώτου περιγράμματος. Με τον τρόπο του επαναλαμβανόμενου περιγράμματος θα γεμίσετε τα κενά μέρη της σελίδας με μικρά και μεγάλα ψάρια, αλλά και με διαφορετικές μορφές. Έπειτα μπορείτε να πάρετε μαρκαδόρους ή ξυλομπογιές και να χρωματίσετε τα ψάρια σας με διάφορα χρώματα.



2. Τεχνική των διαφανειών

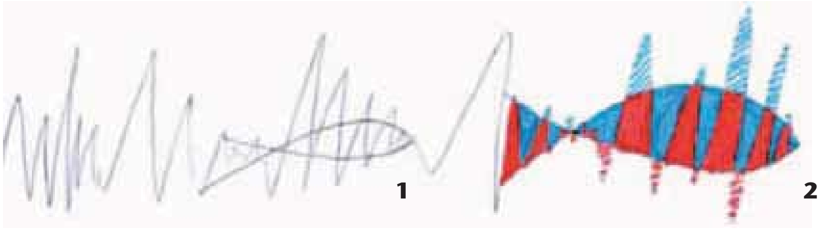
- Διαλέξτε ένα έργο και σχολιάστε το: Ποια χρώματα εμφανίζονται και πώς δημιουργήθηκαν; Τι είδους γραμμές ή σχήματα κυριαρχούν;
- Παρατηρήστε τα έργα και σκεφτείτε από ποιο έργο του Κλέε εμπνεύστηκαν τα παιδιά και σε τι διαφέρει το έργο του Κλέε από αυτά;

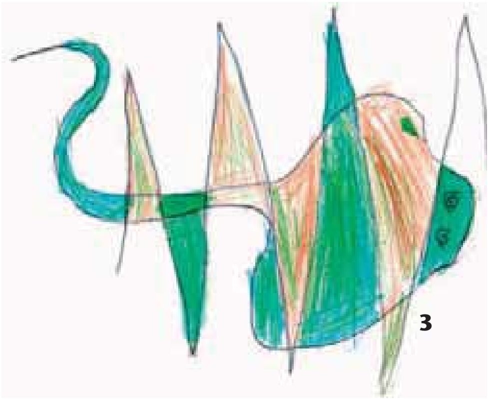
Μπορείτε να πάρετε χρωματιστές διαφάνειες, ψαλίδι, χαρτόνια, κόλλα και να κάνετε τα δικά σας ψάρια ή πουλιά ή λουλούδια ή ακόμη και τοπία ή άλλα θέματα γεμάτα χρώματα.

Τεχνική του καρδιογραφήματος

- Κάποιος παρατήρησε ένα καρδιογράφημα και με τα μάτια της *φαντασίας* του είδε μία **πρωτότυπη μορφή** ψαριού να πάλλεται μέσα εκεί. Στη συνέχεια, σχεδίασε ένα καρδιογράφημα. Μετά έφερε ένα περίγραμμα ψαριού χωρίς τα πτερύγια, γιατί αυτά σχηματίζονταν από το καρδιογράφημα. Τέλος, το χρωμάτισε με μαρκαδόρους, ξυλομπογιές, για να γίνει πιο ωραίο.

- Παρατηρήστε τα έργα και εντοπίστε από ποιο έργο του Κλέε εμπνεύστηκαν τα παιδιά και τι διαφορετικό έκαναν.





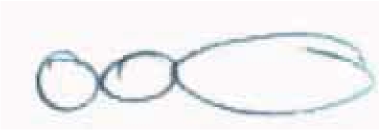
1. Μπορείτε να σχεδιάσετε διάφορα καρδιογραφήματα και στη συνέχεια να σχεδιάσετε ψάρια, φύκια και άλλα.

2. Οι γραμμές σας βοηθούν στο σχέδιο. Εκτός από μορφές ψαριών μπορείτε να σχεδιάσετε και μορφές πουλιών, λουλουδιών, φανταστικών τοπίων και άλλα.

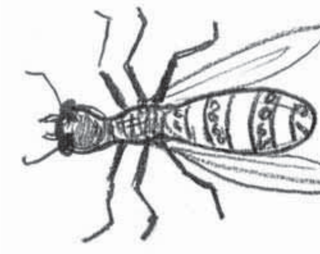
α. Ενότητα

1. Σχεδιάζουμε έντομα, εύκολα και γρήγορα

Με γρήγορες κινήσεις μπορείτε να σχεδιάσετε με το μολύβι τρεις κύκλους ή ελλείψεις, έτσι ώστε να σχηματιστεί ένα έντομο. Μετά, να ενώσετε το περίγραμμα αυτών των κύκλων και να προσθέσετε τις λεπτομέρειες.


1

2


3

2. Συλλογή εντόμων πραγματικών ή φανταστικών

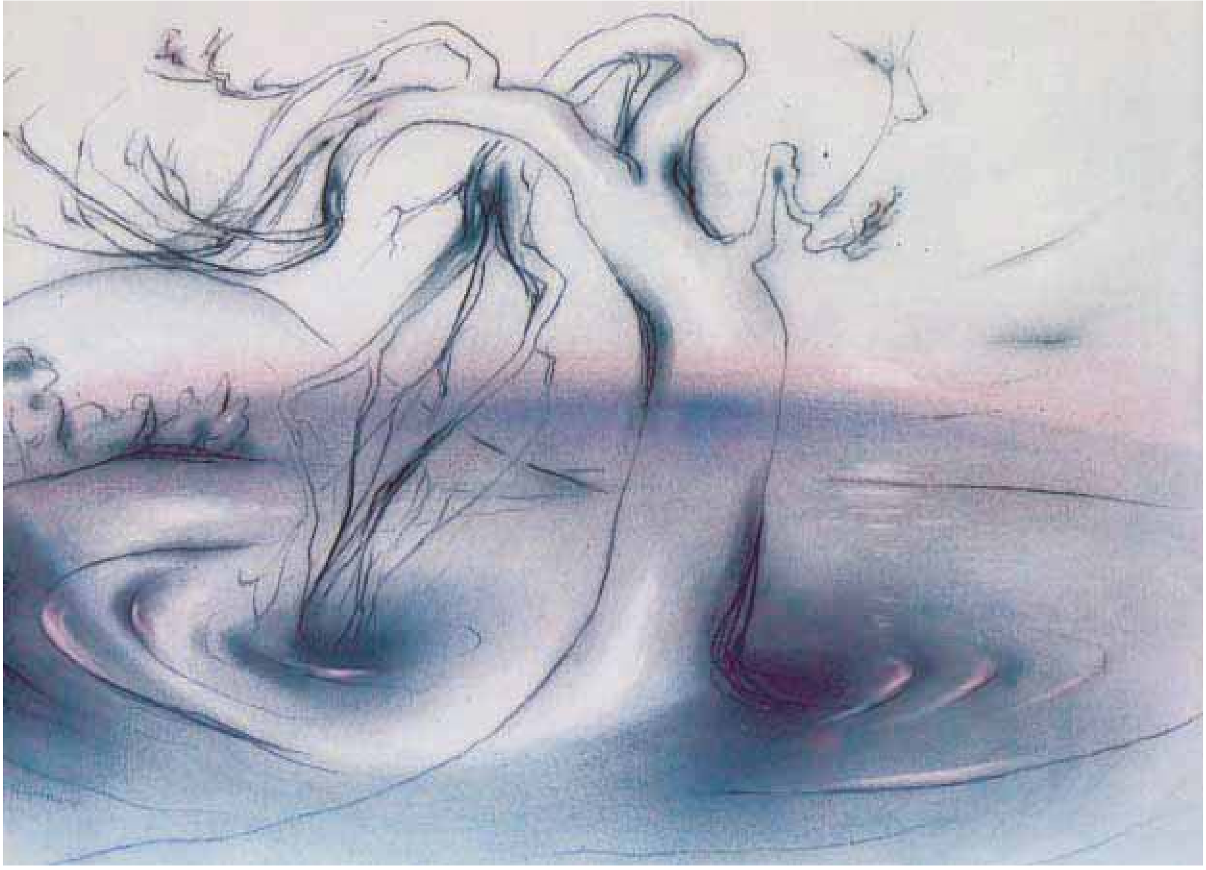
Παρατηρήστε ζωντανά έντομα ή φωτογραφίες διαφόρων εντόμων και σχεδιάστε στη σελίδα του τετραδίου σας ή στο μπλοκ ζωγραφικής όσα από αυτά σας εντυπωσίασαν.
Προσέξτε να αποδώσετε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των εντόμων (τα 3 μέρη του σώματος και τα αρθρωτά πόδια).
Μπορείτε, αν θέλετε να σχεδιάσετε φανταστικά έντομα. Στο τέλος, το κάθε παιδί να επιλέξει ένα από τα έντομα της συλλογής του και να το ξανασχεδιάσει σε μεγαλύτερο χαρτί, χρωματίζοντάς το με τα χρώματα που προτιμά, ώστε να αποτελέσει το έντομό του, μέρος της συλλογής εντόμων της τάξης.

3. Με τον τρόπο αυτό σχεδιάσατε (στο μπλοκ) μια συλλογή από έντομα πραγματικά και φανταστικά.

α. Ενότητα

1. Το περιβάλλον, όπως το ένιωθε ο καλλιτέχνης Γ. Γουναρόπουλος

Ο Γιώργος Γουναρόπουλος (1890 – 1977) ζωγράφιζε θέματα εμπνευσμένα από το περιβάλλον που πολλές φορές συνδυάζονταν με φαντασιώσεις και όνειρα από τα παιδικά του χρόνια.



Γουναρόπουλος Γ.. *Δέντρα,* έγχρωμο σχέδιο

2. Το περιβάλλον και η δική μας φαντασία

- Ποιο είναι το θέμα του έργου;
- Ποια συναισθήματα σας προκαλεί αυτή η σκηνή; Γιατί;
- Ποια στοιχεία του έργου προκαλούν αυτά τα συναισθήματα;
- Με τι είδους πλάσμα θα μπορούσαμε να παρομοιάσουμε τη μορφή του δέντρου;
- Αν το έργο εικονογραφούσε την αφήγηση μιας ιστορίας, τι θα μπορούσε να διηγείται το κείμενο; Να γράψετε μία παράγραφο χρησιμοποιώντας επίθετα και μετοχές που να σχετίζονται με το έργο.

....

....

....

....

....

β. Ενότητα

Εικονογράφηση και τρόπος παρουσίασης των εικόνων

1. Η εργασία που παρουσιάζεται εδώ έχει θέμα: *Διατροφικές συνήθειες του ανθρώπου* μέσα στο χρόνο. Ξεκινά με τον πρωτόγονο άνθρωπο, συνεχίζει με τη διατροφή των αρχαίων Ελλήνων, προχωρά στην Ελληνική παραδοσιακή διατροφή και καταλήγει στις διατροφικές συνήθειες της σύγχρονης εποχής.
Οι ατομικές ζωγραφιές έγιναν πάνω σε χαρτιά μεγέθους Α4. Στη συνέχεια ενώθηκαν και δημιουργήθηκε μία μεγάλη ταινία.

1. Κάποιες από τις εικόνες της εργασίας: Οι διατροφικές συνήθειες του ανθρώπου μέσα στο χρόνο.

2. Το πίσω μέρος της χειροκίνητης τηλεόρασης και η ταινία τυλιγμένη στους δύο άξονες.

2. Η ταινία προβάλλεται σε χειροκίνητη «τηλεόραση», η οποία κατασκευάστηκε από ένα χαρτόκουτο (με διαστάσεις 50 x 35 x 25 εκατοστά). Στην κάτω κλειστή μεγάλη βάση του χαρτόκουτου έγινε το άνοιγμα για την οθόνη. Αριστερά και δεξιά έγιναν αντίστοιχα δύο τρύπες, για να περαστούν οι δύο άξονες που θα γυρίσουν την ταινία. Μετά βάφτηκε το χαρτόκουτο, περάστηκαν οι άξονες και πάνω τους στερεώθηκαν οι δύο άκρες της ταινίας.

3-5. Ο πάνω άξονας τυλίγει τη μία άκρη της ταινίας, ενώ ο κάτω την ξετυλίγει, καθώς το παιδί αφηγείται.

3. Παρουσιάζονται τα ονόματα των συντελεστών της εργασίας

4. Η διατροφή στην Αρχαία Ελλάδα.

5. Η διατροφή του σύγχρονου ανθρώπου.

Ανακαλύψτε τρόπους παρουσίασης των εργασιών σας, ώστε να κερδίσετε την προσοχή των θεατών και να τους βοηθήσετε να καταλάβουν καλύτερα το θέμα που επεξεργαστήκατε.

Γ

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΑ

α. Ενότητα

1. Η πρώτη σας γελοιογραφία

Με κλειστά μάτια μπορείτε να σχεδιάσετε μια φιγούρα. Δοκιμάστε το. Πάρτε τα μολύβια σας, κλείστε τα μάτια σας και πάνω σ' αυτή τη σελίδα κάντε μια προσωπογραφία. Όταν ανοίξετε τα μάτια σας θα αντικρίσετε την πρώτη σας γελοιογραφία, αλλά μη διορθώσετε το περίγραμμα. Συμπληρώστε, όμως, τις λεπτομέρειες που νομίζετε πως είναι απαραίτητες.

Αν έχετε χώρο σ' αυτή τη σελίδα κάντε και άλλες τέτοιες γελοιογραφίες

2. Συλλογή γελοιογραφιών (Στο σπίτι)

– Αναζητήστε και συγκεντρώστε γελοιογραφίες από εφημερίδες, περιοδικά ή αλλού.
– Αφού τις ταξινομήσετε ανάλογα με το θέμα τους ή το γελοιογράφο, να τις συγκρίνετε.
Για παράδειγμα:
– Πώς αποδίδει το θέμα κάθε γελοιογράφος;
– Ποιο στοιχείο της γελοιογραφίας είναι το χαρακτηριστικό γνώρισμα του τρόπου που σχεδιάζει ο κάθε καλλιτέχνης τη φιγούρα του;
Πάνω σ' ένα χαρτόνι να κολλήσετε όλες τις γελοιογραφίες και να τις βάλετε στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης για να γελάσετε.

α. Ενότητα

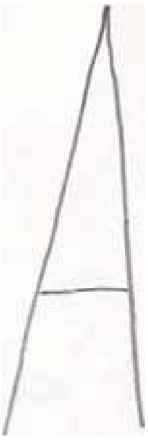
Άλλα κόμικς (στο σπίτι)

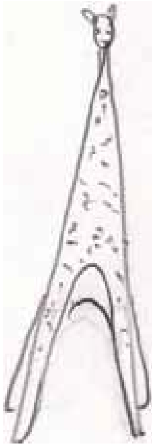
Να βρείτε κόμικς δύο σχεδιαστών. Να επιλέξετε τον πρωταγωνιστή της κάθε ιστορίας και να παρατηρήσετε τον τρόπο που ο κάθε σχεδιαστής δείχνει γραφιστικά τα συναισθήματα του ήρωα (π.χ. τη χαρά ή το θυμό ή την έκπληξη).
Ποιους τρόπους ανακάλυψε ο κάθε σχεδιαστής για να δείξει τα συναισθήματα;
Να σχεδιάσετε με το μολύβι σας ένα πρόσωπο χαρούμενο ή θυμωμένο χρησιμοποιώντας την τεχνική του σχεδιαστή που προτιμάτε.

α. Ενότητα

Σχέδιο με τη βοήθεια των γραμμάτων ή των σχημάτων

Σχεδιάστε τα γράμματα ή τα σχήματα που ανακαλύψατε στη Γ3. α. Ενότητα στο Β.Μ. Στη συνέχεια, προσπαθήστε πάνω εκεί να σχεδιάσετε τις ίδιες μορφές ή κάποιες άλλες που ταιριάζουν με τα σχήματα ή τα γράμματα. Για παράδειγμα, το Α που ανακαλύψατε στη μορφή του πύργου του Άιφελ μπορείτε να το χρησιμοποιείσετε, για να σχεδιάσετε τη μορφή του πύργου ή κάτι άλλο, όπως τη μορφή μιας καμηλοπάρδαλης.


1


2

β. Ενότητα

1. Τα γράμματα εκφράζουν συναισθήματα

1

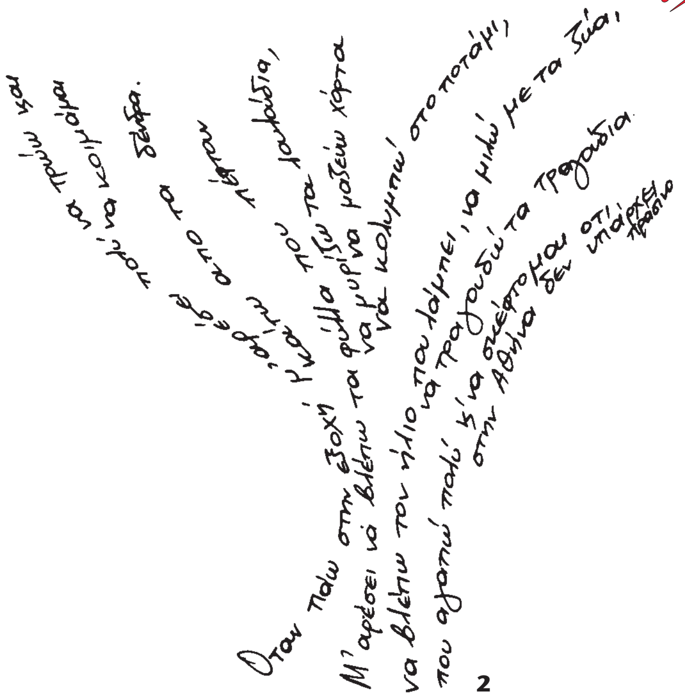
Και τα γράμματα έχουν ψυχή! Και μάτια και πόδια! Δεν το πιστεύετε; Να παρατηρήσετε προσεκτικά την εικόνα.

Να ζωγραφίσετε κι εσείς τα δικά σας γράμματα, έτσι ώστε να χαμογελούν, να κλαίνε, να κάνουν γκριμάτσες.

2. Calligrammes (Καλλιγκράμς)

Κάνετε λάθος αν νομίζετε πως με τα γράμματα γράφουμε μόνο λέξεις και προτάσεις σε ευθείες γραμμές. Μπορούμε και να ζωγραφίζουμε με λέξεις! Είναι ένας τρόπος που εκμεταλλεύτηκαν οι ποιητές, για να «ζωγραφίζουν» τα ποιήματά τους (εικ. 2). Αλλά και οι γραφίστες ζωγραφίζουν με τις λέξεις, για να διαφημίσουν τα προϊόντα τους.

Ζωγραφίστε κι εσείς μια εικόνα, χρησιμοποιώντας κάποιες λέξεις ή προτάσεις σχετικά με αυτή.


2

α. Ενότητα

Γραμμές ή σχήματα των κτιρίων

1. Σχεδιάστε, χωρίς λεπτομέρειες, τις βασικές γραμμές ή τα σχήματα που χαρακτηρίζουν τα «Κτίρια στις γειτονιές του κόσμου» (Β.Μ.).

2. Γράψτε τα είδη γραμμών και σχημάτων που χαρακτηρίζουν τα κτίρια

....

β. Ενότητα

1. Σχέδιο «γραμμικό – αρχιτεκτονικό» (Στο σπίτι)

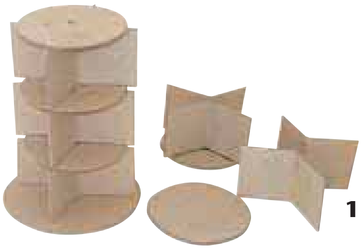
Με οδηγό το τετραγωνισμένο χαρτί και με απλές γραμμές, σχεδιάστε την κάτοψη του σπιτιού σας (αν έχετε καλή μνήμη μπορείτε να το κάνετε και στο σχολείο).

2. Σχέδιο ελεύθερο (μέσα από την παρατήρηση) (Στο σπίτι)

Παρατηρήστε εξωτερικά το σπίτι σας και σχεδιάστε απλά μία όψη του (δηλαδή, μία εξωτερική πλευρά). (Αν έχετε καλή μνήμη, μπορείτε να το κάνετε και στο σχολείο).

Με τα σχέδια αυτά γνωρίσατε τις βασικές εργασίες του αρχιτέκτονα.

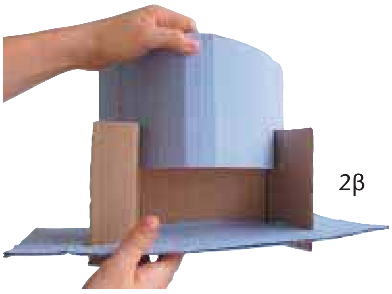
γ. Ενότητα

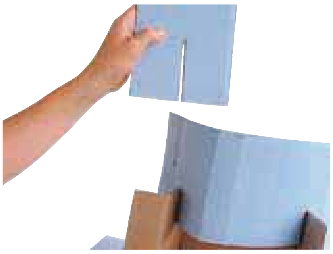

1

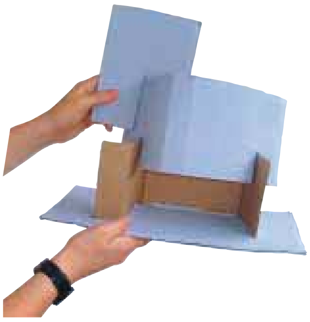
Οδηγίες για κατασκευές μακετών

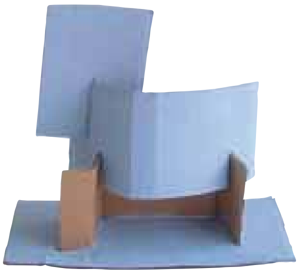
1. Τα χαρτόνια κόβονται σε γεωμετρικά σχήματα, κάποια τσακίζονται και κολλιούνται το ένα πάνω στο άλλο.
2. Στα χαρτόνια κόβουμε ανοίγματα, τα οποία μας βοηθούν να σφηνώσουμε το ενα με το άλλο.
3. Το εσωτερικό μέρος μιας χάρτινης συσκευασίας κόβεται σε κάποια σημεία (για να δημιουργηθούν παράθυρα και πόρτες) και όταν κλείσει, ολοκληρώνεται η μακέτα.
4. Το χαρτόκουτο κόβεται σε κάποια σημεία και ζωγραφίζεται.

2α


2β


2γ


2δ


2ε

3α

3β

4

Εδώ μάθατε για ένα ακόμη βασικό βήμα στις εργασίες του αρχιτέκτονα ή του μακετίστα, για την οικοδόμηση μιας κατασκευής.

Για οποιαδήποτε ενότητα

Πρόταση – Παιχνίδι ρόλων

Ο αρχιτέκτονας είναι ειδικευμένος μηχανικός που σχεδιάζει κτίρια ή χώρους ή τη διαμόρφωση του περιβάλλοντος και συνεργάζεται με άλλους ειδικούς (πολιτικούς μηχανικούς, εργολάβους κ.λπ.). Πριν από το σχεδιασμό του κτιρίου συζητά με τον πελάτη του για τις ανάγκες που εκείνος έχει, όπως για παράδειγμα: Πώς θέλει να είναι το κτίσμα, πώς θα χρησιμοποιηθεί για τις οικονομικές δυνατότητες (χαμηλό ή υψηλό κόστος κατασκευής), τις κοινωνικές ανάγκες (σπίτι για μικρή ή πολύτεκνη οικογένεια) και τις επαγγελματικές συνθήκες (εργάζεται πολλές ώρες, δέχεται πολλούς προσκεκλημένους) κ.ά. Λαμβάνει υπόψη τους τις απαιτήσεις και τις απαγορεύσεις του πολεοδομικού νόμου (π.χ. απαγόρευση πολυορόφων κτιρίων ή υποχρεωτική κάλυψη σκεπής με κεραμίδια), το φυσικό περιβάλλον όπου θα χτιστεί το κτίριο, αλλά και το είδος και το ρυθμό των άλλων κτιρίων που βρίσκονται στη γειτονιά.

Πρώτο σενάριο: Μία οικογένεια με παιδιά έρχεται στο αρχιτεκτονικό γραφείο να συζητήσει με τον αρχιτέκτονα για την κατασκευή ενός σπιτιού...

- Μοιραστείτε τους ρόλους (αρχιτέκτονας, μέλη οικογένειας) και εμπλουτίστε το σενάριο με στοιχεία που λείπουν (π.χ. πόσα παιδιά, τι είδος κατοικία σε ποιο χώρο θα ανεγερθεί κ.λπ.)...

Δεύτερο σενάριο: Αρχιτέκτονες αναλαμβάνουν να κατασκευάσουν ένα μικρό πάρκο σε μια αστική γειτονιά με διαστάσεις 20μ x 15μ. Μοιραστείτε τους ρόλους.

Ρόλοι: α) 2-3 αρχιτέκτονες
β) 2-3 μέλη συνοικιακού συμβουλίου
γ) 5-6 κάτοικοι διαφορετικών ηλικιών και οικογενειακών διπλανών κατοίκων.
δ) 3-4 καταστηματάρχες των απέναντι κτιρίων
ε) 2-3 παιδιά της γειτονιάς.

Μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα παραπάνω ή να γράψετε το δικό σας σενάριο.
Να φροντίσετε όλα τα μέλη της ομάδας να αναλάβουν από ένα ρόλο.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Το παιχνίδι αρχίζει.....

Καλή διασκέδαση!

β. Ενότητα

Διαγωνισμός φωτογραφίας

- Παρατηρήστε όλες τις παρακάτω εικόνες και σκεφτείτε τι θέμα μπορεί να έχει αυτός ο διαγωνισμός φωτογραφίας. Διαλέξτε μία φωτογραφία και δικαιολογήστε την επιλογή σας. Κάτω από κάθε εικόνα γράψτε τον τίτλο που της ταιριάζει.

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....

7. ....

Τι θέμα θα επιλέξετε για το δικό σας διαγωνισμό φωτογραφίας;

β. Ενότητα

Διαγωνισμός φωτογραφίας

- Παρατηρήστε όλες τις παρακάτω εικόνες και σκεφτείτε τι θέμα μπορεί να έχει αυτός ο διαγωνισμός φωτογραφίας. Διαλέξτε μία φωτογραφία και δικαιολογήστε την επιλογή σας. Κάτω από κάθε εικόνα γράψτε τον τίτλο που της ταιριάζει.

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....

7. ....

Τι θέμα θα επιλέξετε για το δικό σας διαγωνισμό φωτογραφίας;

Δ

ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

α. Ενότητα

Ξεχωρίστε τις φωτογραφίες της σύγχρονης εποχής από εκείνες της παλιάς εποχής και κάτω από κάθε φωτογραφία γράψτε την εποχή στην οποία αντιστοιχεί.

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

β. Ενότητα

1. Αυτό το ξέρεις;

«Προσωπογραφία» ονομάζεται το έργο που απεικονίζει ένα πρόσωπο.
«Τοπογραφία» ονομάζεται το έργο που απεικονίζει ένα τοπίο.
«Ηθογραφία» ή **«Ρωπογραφία»** ονομάζεται το έργο, όταν απεικονίζει μια σκηνή συνήθως της καθημερινής ζωής, ενώ, αν απεικονίζει κάποια αντικείμενα της καθημερινής ζωής, ονομάζεται **«νεκρή φύση»**.

Καταλάβατε τους παραπάνω ορισμούς;
Σε ποια κατηγορία ανήκουν τα έργα των καλλιτεχνών αυτής της ενότητας;

1. Μιλλέ......................	2. Ιακωβίδης...............	1. Κουμπέ...................

2. Ώρα για παιχνίδι!

1) Γράψτε σε 4 κάρτες τις λέξεις: «προσωπογραφία», «τοπογραφία», «ηθογραφία», «νεκρή φύση».
2) Καθίστε σε κύκλο και βάλτε στη μέση τις κάρτες γυρισμένες προς τα κάτω, ώστε να μην βλέπετε τι γράφει η κάθε κάρτα.
3) Το παιδί που φοράει ρούχα με τα περισσότερα κουμπιά αρχίζει πρώτο.
4) Τραβάει στην τύχη μία κάρτα χωρίς να δουν οι άλλοι τι γράφει, περιγράφει προφορικά ένα έργο που θα μπορούσε να ζωγραφίσει και να ταιριάζει με την κάρτα. Για παράδειγμα, αν η κάρτα γράφει «νεκρή φύση», το παιδί που την τράβηξε θα μπορούσε να πει: «Σκέφτομαι να ζωγραφίσω έναν πίνακα που δείχνει μία κανάτα γυάλινη άδεια και δύο ποτήρια γεμάτα».
5) Τα υπόλοιπα παιδιά ακούν προσεκτικά και γράφουν σ' ένα φύλλο χαρτί τη λέξη που ταιριάζει σ' αυτό το είδος ζωγραφικής που περιέγραψε ο συμμαθητής τους (τα παιδιά του παραπάνω παραδείγματος θα έπρεπε να γράψουν «νεκρή φύση»).
6) Όσοι έγραψαν τη σωστή λέξη κερδίζουν 1 πόντο.
7) Ο πρώτος παίκτης βάζει την κάρτα με τις άλλες και τις ανακατεύει.
8) Συνεχίζει το παιδί που κάθεται δεξιά του πρώτου παίκτη.
9) Νικητής του παιχνιδιού αναδεικνύεται ο παίκτης που θα συγκεντρώσει πρώτος 5 πόντους.

Καλή διασκέδαση.

α. Ενότητα

1. Πειράματα με ζελατίνες

Αν θέλετε να βλέπετε θαμπά τον γύρω κόσμο, τότε πειραματιστείτε με τις ζελατίνες. Πάρτε δηλαδή τις ζελατίνες (θήκες τις οποίες αποθηκεύετε χαρτιά Α4) και τοποθετήστε τες μπροστά στα μάτια σας. Αν προσθέσετε περισσότερα φύλλα ζελατίνας, το θάμπωμα θα είναι πιο έντονο. Έτσι με αυτό το υλικό θα ανακαλύψετε έναν ακόμη τρόπο να βλέπετε τον κόσμο, όπως οι Ιμπρεσιονιστές ζωγράφοι.

2. Συλλογή θαμπών και καθαρών φωτογραφιών

Εργασία για το σπίτι. Βρείτε φωτογραφίες όπου το εικονιζόμενα θέματα θα είναι καθαρά και θα διακρίνονται λεπτομέρειες. Βρείτε και άλλες φωτογραφίες όπου τα εικονιζόμενα θέματα θα είναι θαμπά από το φως και δεν θα διακρίνονται λεπτομέρειες. Στη συνέχεια, θα κολλήσετε παρακάτω αυτές τις φωτογραφίες και θα τις συγκρίνετε.

β. Ενότητα

Τι μάθαμε για τους καλλιτέχνες

1. Οι παρακάτω εικόνες είναι έργα των καλλιτεχνών Μονέ και Ντεγκά. Μ' αυτά που μάθατε στην ενότητα β. (ΒΜ) μπορείτε να καταλάβετε ποιος καλλιτέχνης ζωγράφισε το κάθε έργο; Γράψτε κάτω από κάθε έργο τον καλλιτέχνη δημιουργό του.

1............................... *Χορεύτρια που δένει τα παπούτσια της.* 1880-85

2...............................*Οι παπαρούνες.* 1873

3...............................*Νούφαρα.* 1916

4............................... *Ιππείς μπροστά στο βάθρο.* 1866-68

2. Γράψτε με λίγες λέξεις τον τρόπο που ζωγράφιζε ο Μονέ.

....

....

....

....

....

β. Ενότητα

Παραμόρφωση φωτογραφιών (στο σπίτι)

Ψάξτε στα περιοδικά και βρείτε μία ασπρόμαυρη φωτογραφία ή φωτοτυπία, η οποία θα απεικονίζει μια-δυο φιγούρες (ανθρώπου) και κολλήστε την παρακάτω. Κατόπιν, παρατηρήστε τις εικονιζόμενες φιγούρες και με το μολύβι προσπαθήστε να τις παραμορφώσετε σε κάποια σημεία. Μετά με μαρκαδόρους χρωματίστε έντονα όλη τη φωτογραφία, έτσι που οι εικονιζόμενες φιγούρες να γίνουν εκφραστικές.

Εκφραστικά πρόσωπα

Σίγουρα πολλές φορές σας γεννήθηκε η επιθυμία να σχεδιάσετε εκφραστικά πρόσωπα ή μάσκες. Είναι μια ευκαιρία να το κάνετε.
Στα παρακάτω πλαίσια σχεδιάστε ένα πρόσωπο, αλλά με διαφορετικές εκφράσεις και από κάτω γράψτε το συναίσθημα που εκφράζουν.

....

....

Τα εκφραστικά σας πρόσωπα μπορούν να γίνουν ακόμη πιο εκφραστικά, όταν γίνουν σε μάσκα.

β. Ενότητα

1. Ζωγραφίζοντας κάνεις *αφαίρεση*

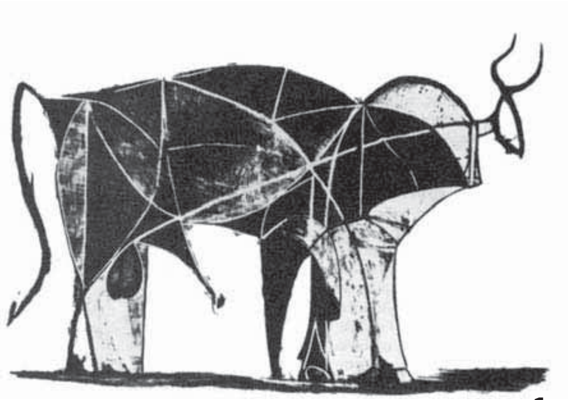
Μπορείτε να κάνετε αφαίρεση, ζωγραφίζοντας ένα θέμα ή ένα αντικείμενο που βλέπετε. Γι' αυτό, κοιτάξτε γύρω σας και βρείτε κάτι που σας αρέσει (π.χ. το βάζο, το λουλούδι, ο πίνακας που είναι κρεμασμένος στον τοίχο ή βγείτε έξω για εναλλακτικές επιλογές). Έπειτα παρατηρήστε το θέμα που επιλέξατε και προσπαθήστε να το ζωγραφίσετε με τις μπογιές που θέλετε. Στη συνέχεια ξανά ζωγραφίστε το απλά, με λιγότερες λεπτομέρειες. Για να διασκεδάσετε περισσότερο μπορείτε να ξαναζωγραφίσετε το ίδιο θέμα (γεμίζοντας τα παρακάτω πλαίσια), αλλά κάθε φορά να λιγοστεύετε τις λεπτομέρειες.

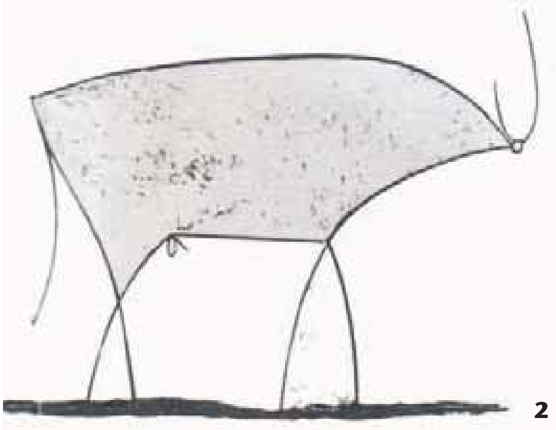
β. Ενότητα

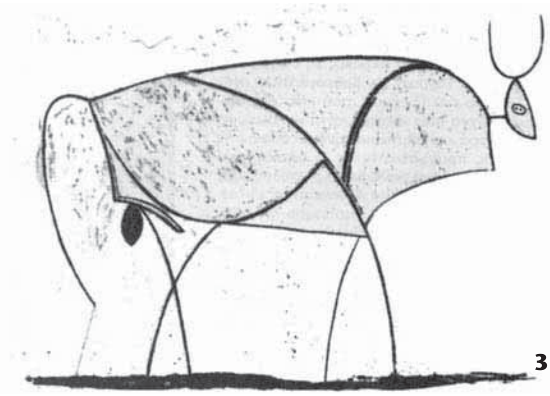
2. Έργα του Πικάσο για παιχνίδι αφαίρεσης

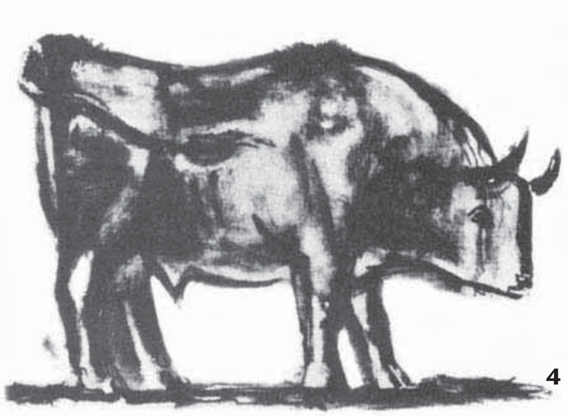
Τα παρακάτω έξι έργα είναι σπουδές που έκανε ο Πικάσο με θέμα τον ταύρο. Το πρώτο έργο το έκανε στις 5 Δεκεμβρίου 1945 και το τελευταίο 17 Ιανουαρίου 1946. Αλλά εμείς μπερδέψαμε τη σωστή σειρά. Θέλουμε να βάλουμε τα έργα με τη σειρά που τα έκανε, αλλά δεν θυμόμαστε τη σωστή σειρά.

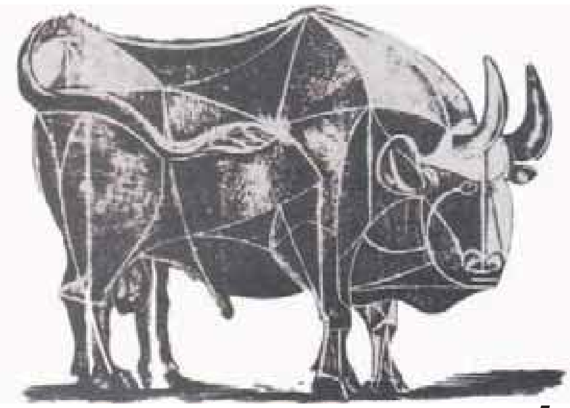
- Εσείς μπορείτε να μας βοηθήσετε, κόβοντας τα έργα αυτής της σελίδας και βάζοντας τα με τη σειρά που πιστεύετε πως έγιναν;

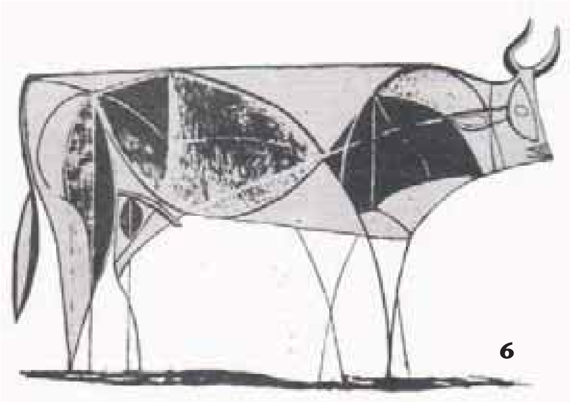

1


2


3


4


5


6

β. Ενότητα

Υλικά και τεχνικές στα έργα καλλιτεχνών

1. ....

Οι καλλιτέχνες της Ποπ – αρτ χρησιμοποιούν φωτογραφικό υλικό, αφίσες, στοιχεία από τα κόμικς για να συνθέσουν έργα με νέες αντιλήψεις.

- Παρατηρήστε την 1η εικόνα και περιγράψτε την: Από τι υλικό μπορεί να έγινε το έργο και με ποιο τρόπο: Ποιος καλλιτέχνης το δημιούργησε και ποιος μπορεί να είναι ο τίτλος του έργου;
- Παρατηρήστε την 2η εικόνα και περιγράψτε την: Τι σας θυμίζει η τεχνική του; Ποιος είναι ο καλλιτέχνης που το δημιούργησε. Ο τίτλος μπορεί να βγαίνει από στοιχεία του πίνακα.

2. ....

Οι καλλιτέχνες αυτών των έργων είναι:

- Ο Αμερικάνος καλλιτέχνης Ρόυ Λίχνεσταϊν (1923), δημιουργεί έργα με στοιχεία παρμένα από τα κόμικς. Χρωματίζει τα ζωγραφικά ή γλυπτά του έργα με μικροσκοπικές κουκκίδες, αναπαράγοντας τις κουκκίδες με μια τεχνική που χρησιμοποιείται στην τυπογραφία.
- Ο Ιταλος Μίμο Ροτέλα (1918), που σχίζει αφίσες του κινηματογράφου και μετά τις κολλά σ' ένα μουσαμά, όπου αποκαλύπτει από κάτω στρώματα άλλων αφισών.

Μετά από αυτά που γνωρίσατε για την τεχνική της Ποπ – αρτ, χρησιμοποιήστε τις φωτογραφίες από περιοδικά ή αφίσες και φτιάξτε τα δικά σας έργα. Επίσης, οι τεχνικές των κόμικς μπορεί να σας δώσουν και άλλες ιδέες για τα έργα σας.

α. Ενότητα

1. Ακροστιχίδα

Μετά την επίσκεψη ή τη συζήτηση της ενότητας «Πάμε στο Μουσείο», λύνουμε την παρακάτω ακροστιχίδα για να δούμε τι μάθαμε:

1. **Μ** _ _ _ _ _ _
2. _ _ _ _ _ **Ο** _ _ _
3. _ **Υ** _ _ _ _ _ _ _ _
4. **Σ** _ _ _ _ _ _ _ _
5. **Ε** _ _ _ _ _ _ _ _ _
6. _ _ _ **Ι** _ _ _ _ _
7. _ _ _ _ _ _ _ _ **Α**

ΚΑΘΕΤΑ : Χώρος έκθεσης έργων Τέχνης

ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ:

1. Κάθε Μουσείο έχει τη δική της ιδιόκτητη συλλογή έργων, την όποια παρουσιάζει συνεχώς.
2. Το βιβλίο με τα έργα μιας έκθεσης.
3. Ο «γιατρός» των έργων Τέχνης.
4. Αυτός αγαπά να συγκεντρώνει έργα Τέχνης.
5. Αυτός αποφασίζει για τον τρόπο που θα παρουσιαστούν τα έργα σε μια έκθεση.
6. Τα έργα αυτής της έκθεσης δεν ανήκουν στο Μουσείο, γι’ αυτό η έκθεση αυτή διαρκεί για μικρό χρονικό διάστημα.
7. Τα μόνα έργα που μπορούμε να πάρουμε μαζί μας μετά την επίσκεψή μας σε ένα Μουσείο.

2. Χώροι με έργα τέχνης

Μπορείτε να σκεφτείτε και να γράψετε πιο κάτω σε ποιους άλλους χώρους μπορείτε να συναντήσετε έργα τέχνης; Επίσης μπορείτε να βρείτε φωτογραφίες Μουσείων ή χώρων που εκθέτουν έργα τέχνης και να τις κολλήσετε πιο κάτω.

Φύλλο εργασίας

Το φύλλο εργασίας είναι ένα απλό ερωτηματολόγιο το οποίο μπορεί να βοηθήσει το παιδί ή μια ομάδα παιδιών να προσεγγίσουν ποικιλότροπα και να παρατηρήσουν ένα έργο τέχνης.

1. Ποια συνθήματα σας γεννιούνται κατά την παρατήρηση αυτού του έργου;
   Ποια στοιχεία του έργου προκαλούν αυτά τα συναισθήματα;
2. Τι μπορεί να αποκαλύπτει το έργο; Κάτι από τον καλλιτέχνη ή την εποχή που έζησε;
3. Συζητήστε με τους συμμαθητές σας τη γνώμη που σχηματίσατε για το έργο αυτό.
4. Το έργο διηγείται: « Κάποτε ήμουν ή ήταν ....» συνεχίστε την ιστορία του.
5. Με ποια στοιχεία ο καλλιτέχνης μεταμορφώνει μια καθημερινή εικόνα;
6. Το έργο έγινε τυχαία ή προέκυψε μετά από συλλογισμό και επεξεργασία;
7. Τι είδους υλικά χρησιμοποίησε ο καλλιτέχνης και πώς τα αξιοποίησε στο έργο αυτό; Τέλος, μετά από όλα αυτά, ίσως να σου γεννήθηκαν κάποιες επιθυμίες. Πώς θα ήθελες να τις εκφράσεις;
   - α) Μέσα από κάποιο παιχνίδι λόγου (ποιες λέξεις, στίχοι σου έρχονται στο μυαλό όταν κοιτάζεις το έργο;)
   - β) Μέσα από κάποιο θεατρικό παιχνίδι (μπορείτε να δραματοποιήσετε τη σκηνή που απεικονίζεται στο έργο ή να την αναπαραστήσετε με την κίνηση του σώματός σας ή με χορευτικές κινήσεις).
   - γ) Μέσα από κάποιο παιχνίδι ζωγραφικής; (μπορείς να σκιτσάρεις γρήγορα το θέμα του έργου, χωρίς να χρησιμοποιήσεις γόμα ή να σκιτσάρεις μια λεπτομέρεια του έργου που σε εντυπωσίασε).

Ευχαριστούμε τους παρακάτω εκδοτικούς οίκους των οποίων το φωτογραφικό υλικό χρησιμοποιήσαμε σ' αυτό το βιβλίο.

Πικάσο, Μονοκονδυλιές, εκδ. Νέα Σύνορα –Α.Α. Λιβάνη / Δ. Μυταράς, Εικόνες π., εφημ. Ελευθεροτυπίας/ Έλληνες Ζωγράφοι, εκδ. Μέλισσα, Αθήνα, 1976./ Παιδικό περιοδικό Τα Σαΐνια /Απ. Μαγουλιώτης, Ζωγραφική - Γλυπτική - Χαρακτική, εκδ. Gutenbreg, Αθήνα, 1989. / Αρχείο Φωτογραφείου IRIS, ΑΦΟΙ Παπαγεωργίου, Καρδίτσα, 2003. / Περιοδικό Επτά ΗΜΕΡΕΣ της εφημ Καθημερινής, 14 -5-2000 / Κ. Μπαλάφας, Φωτογραφικές μνήμες από τη σύγχρονη Ελλάδα, Μουσείο Μπενάκη Φωτογραφικό Αρχείο, Αθήνα, 2003/ Degas, DeAGOSTINI HELLAS, Αθήνα, 2003 / Claude Mone, DeAGOSTINI HELLAS, Αθήνα, 2003/, Πικάσσο, π. Courrier της Ουνέσκο, Απρ. 1983, Αθήνα./ T. Osterwold, Pop Art, Tascen, London, 2003/ ART BOOK, ΕΙΚΟΣΤΟΣ ΑΙΩΝΑΣ, TERZO BOOKΣ, Αθήνα, 1997. www.mosaic-tile-art.com/mosaic.html
www.soas.ac.uk http://www.ceramicstudies.me.uk/hgrafs05/ch511xens.gif
www.auctionmaastricht.nl/veillingen/showimage
www.hamillgallery.com/NUPE/NupeVessels/NupePots/NupePot09.html
www.vandekar.com/archives/category.asp?category=cpor
http://www.toei.co.jp/ice/inca%20catalog/images/Inka5_psd.jpg

Με απόφαση της Ελληνικής Κυβέρνησης τα διδακτικά βιβλία του Δημοτικού, του Γυμνασίου και του Λυκείου τυπώνονται από τον Οργανισμό Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων και διανέμονται δωρεάν στα Δημόσια Σχολεία. Τα βιβλία μπορεί να διατίθενται προς πώληση, όταν φέρουν βιβλιόσημο προς απόδειξη της γνησιότητάς τους. Κάθε αντίτυπο που διατίθεται προς πώληση και δε φέρει βιβλιόσημο, θεωρείται κλεψίτυπο και ο παραβάτης διώκεται σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 7, του Νόμου 1129 της 15/21 Μαρτίου 1946 (ΦΕΚ 1946, 108, Α΄).

ΒΙΒΛΙΟΣΗΜΟ

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του βιβλίου, που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright), ή η χρήση του σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.